PROYECTO 2 DE PROGRAMACION II

**Nombre\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

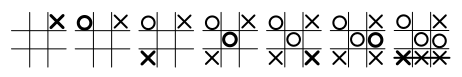
**Valor 15%**

Tres en línea

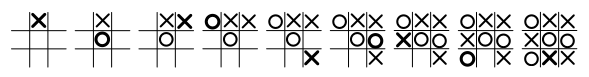
Crear un programa que permita jugar el siguiente juego

El **tres en línea**,, también conocido como **tres en raya**, **juego del gato**, **tatetí**, **triqui**, **totito**, **tres en gallo**, **michi** o **la vieja**, es un [juego de lápiz y papel](http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_l%C3%A1piz_y_papel) entre dos jugadores: O y X, que marcan los espacios de un [tablero](http://es.wikipedia.org/wiki/Tablero) de 3×3 alternadamente. Un jugador gana si consigue tener una línea de tres de sus símbolos: la línea puede ser horizontal, vertical o diagonal.

Una partida ganada por el primer jugador, X:

[](http://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Tic-tac-toe-game-1.png)

Una partida que termina en empate:

[](http://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Tic-tac-toe-game-2.png)

Los jugadores no tardan en descubrir que el juego perfecto termina en [empate](http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Empate&action=edit&redlink=1) sin importar con qué juega el primer jugador. Normalmente son los niños pequeños los que juegan al tres en raya: cuando ya han descubierto una estrategia imbatible se pasan a juegos más sofisticados, como el de [puntos y cajas](http://es.wikipedia.org/wiki/Timbiriche_(juego)).

[](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/3/32/Tic_tac_toe.svg)

**Tres en línea**: Es una variante que se juega en un tablero con nueve puntos conectados vertical y horizontalmente, además de dos grandes diagonales. Cada jugador consta de tres piezas. Por turnos, cada uno coloca sus piezas, cuando todas están en el tablero, empiezan a moverse una intersección por turno. El primero que logra hacer una fila con sus tres piezas, gana.

El tres en línea deber permitir dos jugadores , cada jugador escoge el personaje con el que quiere jugar

Cuando gana la partida debe de parece un aplauso indicando que ganó

Si el juego se permite jugar con la computadora tiene 10 puntos extra.

Nota

1. Presentar esta hoja para la calificación
2. Documentación interna y externa(Plantilla de trabajo)
3. Puede ser en parejas